AMIGA MIA
Distribuzione: Marco S.p.A.
Mensile numero 1 - Anno 1 - Lire 15.000
DISK per AMIGA 500, 1000, e 2000
SPORT SIMULATOR
F1 GRAND PRIX
Si sceglie l'autodromo preferito, il tipo di allenamento e il numero di giri per la gara che sarà ufficiale
GOLF
Simulazione realistica (paesaggi, ostacoli, vento, colpi a effetto) su green vario e con diverse buche.
BASKET
Si gioca contro un avversario oppure contro il computer e si può decidere il grado di difficoltà
Marlboro
Shell
GRUPPO LOGICA 2000

GRUPPO LOGICA'2000

Amiga Mia n. 1
Mensile di
cultura
informatica e
attualità
Febbraio 1989
Edizioni
Gruppo Logica 2000 srl
Via Francesco Sforza 14
20122 Milano
Reg. in corso
presso il
Tribunale
di Milano.
Distribuzione:
Marco A&G S.p.A.
via Fortezza 27
Milano.
Stampa:
Aligraf - Milano
Direttore
responsabile:
Antonio Lucarella
Hanno collaborato:
V. Ripa
S. Currò
G. Rossi
Ufficio Tecnico:
tel. (02) 3314868

AMIGA MIA

Dopo la stagione dei computer, quali il Commodore 64, l'Amstrad CPC, l'MSX, che ha spalancato le porte alla diffusione di massa dei computer, una nuova frontiera si è aperta nel mondo degli home computer: la frontiera dei 16-bit.
Il Commodore Amiga, grazie alle sue incredibili specifiche tecniche, è forse il computer più rappresentativo di questa nuova generazione di computer, destinata a riscrivere la storia dell'informatica personale.
La nostra casa editrice, sempre pronta a cogliere i nuovi fermenti, vuole essere tra le prime a riconoscere l'importanza dei 16-bit, e in particolare del Commodore Amiga, e questa nuova rivista ne è la prova.
Per quanto favoloso possa essere un computer, e l'Amiga è un computer favoloso, vale poco se il software disponibile non sfrutta appieno le capacità intrinseche dell'hardware. Questa è la ragione per cui nasce AMIGA MIA, una rivista ideata, realizzata e prodotta da utenti di Amiga per utenti di Amiga.
AMIGA MIA pubblicherà i migliori programmi in circolazione per l'Amiga: giochi, programmi di grafica e musicali, utility e altro ancora. L'unico denominatore comune sarà la qualità: i programmi che troverete su AMIGA MIA saranno quei programmi che sfruttano al meglio le capacità hardware del computer a 16-bit della Commodore.
Ne sono un esempio i programmi inseriti nel dischetto allegato in omaggio a questo primo numero di AMIGA MIA.
BASKET è uno dei migliori giochi elettronici di pallacanestro mai realizzati: due dei migliori giocatori della storia del basket NBA sono qui raffigurati: il loro stile di gioco è riprodotto in modo così accurato che vi sembrerà, giocando, di assistere ad una ripresa televisiva.
F1 GRAND PRIX è invece una simulazione accuratissima di un campionato mondiale di Formula Uno che si sviluppa su una serie di circuiti che riproducono nei minimi dettagli quelli veri: da Monza a Montecarlo, dall'Estoril a Spa.
GOLF SIMULATOR, infine, è una simulazione del golf come non ne avete mai viste. Anche in questo programma sono stati riprodotti i percorsi di alcuni veri campi da golf del circuito professionistico, bunker di sabbia compresi.
Prima di chiudere, vorremmo ricordarvi che aspettiamo le vostre lettere per conoscere le vostre esigenze, i vostri desideri, ed essere quindi in grado di soddisfarle, di esaudirli.
AMIGA MIA vuole crescere con voi nel fantastico mondo dei 16-bit.
Buon divertimento.

ISTRUZIONI GENERALI

L'hardware richiesto per il funzionamento dei giochi deve comprendere un Amiga (500, 1000 o 2000) un monitor od un televisore a colori ed il kickstart in versione 1.2 o successive.
Per il caricamento bisogna anzitutto installare il kickstart (per l'Amiga 1000) e successivamente inserire il disco dei programmi: sul monitor comparirà un menù di selezione che permette di effettuare la scelta del gioco desiderato.

BASKET

Come il titolo suggerisce si tratta di una simulazione del gioco del basket o pallacanestro che dir si voglia. In particolare viene riprodotta la riduzione del gioco tipica dei playground americani, tanto cara anche a noi giovani uno contro uno. Chissà quanti di voi hanno provato a giocare a pallacanestro pur con tutte le carenze di impianti sportivi di cui soffriamo in Italia. Le richieste di materiale non sono eccessive: bastano un pallone, un canestro, degli amici e tanta voglia di correre e sudare.
Il posto non è mai un problema. Basta un muro a cui appendere il canestro, che sia quello del garage di casa o del retro del vostro condominio poco importa, basta che sia lontano dal traffico delle strade.

La tecnica di gioco non richiede che sia onorata alla perfezione, spesso si vedono degli stili un poco "naif", ma l'importante è l'affiatamento con i compagni e la dedizione totale al controllo della palla.
La pallacanestro è intrinsecamente uno sport eccellente per lo sviluppo psicofisico, superiore a molti altri sport forse più celebrati (leggi calcio).
Sviluppa la coordinazione occhio-mano-piede, aumenta l'elasticità dei muscoli, aiuta ad armonizzare i movimenti del corpo facendo prendere coscienza delle proprie capacità fisiche, attiva i riflessi e la rapidità tra il passaggio da azione a reazione, mette a punto le proprie capacità e questo solo per citare alcune delle doti fisiche migliorabili con l'attività della pallacanestro praticata a qualunque livello.
Come non citare anche l'elevato momento socializzante della pallacanestro. Questo è un vero sport di squadra, in cui i buoni risultati si ottengono solo mediante la perfetta omogeneità e bilanciamento delle abilità dei componenti di una squadra.
Non trascurabile è la considerazione che la pallacanestro è uno sport che pur non essendo di contatto, impone a chi lo pratica la pressione psicologica dovuta alla presenza fisica pressante dell'avversario, con cui bisogna lottare per il controllo dell'azione.

Risalendo alle origini scopriamo che il gioco ideato dal pastore luterano canadese, insegnante di educazione fisica nella università del Kansas, dott. James Naismith, nel 1891, su richiesta del dott. Luther Gulick, della Young Men's Christian Association, desideroso di un gioco che valesse a tener occupati gli allievi durante il periodo invernale in un luogo chiuso.
Nel dicembre di quell'anno il giornale della scuola pubblicò le 13 regole fondamentali del nuovo gioco.
La prima partita "ufficiale" fu giocata il 20-1-1892 e l'anno successivo un amico e collaboratore di Naismith, Frank Mahan, proponeva il nome di Basket-ball per il nuovo gioco, che adottava un comune pallone e canestri in tutto simili a quelli usati per la frutta e la verdura.
Nel 1897 si svolse negli Stati Uniti il primo campionato nazionale.
Naturalmente alcune delle regole stabilite dal dottore Naismith (morto nel 1939) subirono delle modificazioni anche profonde, ma i postulati fondamentali, che lo rendono uno degli sport più completi, privo assolutamente di violenza (sono impediti anche i più semplici "contatti"), già vivevano in quei primi 13 del 1891.

Quegli storici 13 punti sono:

1) La palla può essere lanciata in ogni direzione con una o entrambe le mani.
2) La palla può essere battuta in ogni direzione con una od entrambe le mani ma mai con i pugni.
3) Il giocatore che ha il possesso della palla non può procedere con essa: deve liberarsene dal punto in cui l'ha ricevuta. Può esercitarsi limitata tolleranza se ne entra in possesso mentre è in movimento.
4) La palla deve essere tenuta con una o entrambe le mani. Il corpo e le braccia non possono essere usati per trattenere la palla.
5) È proibito caricare con la spalla, trattenere, spingere o sgambettare l'avversario: ciascuna di queste infrazioni costituisce un fallo personale. La seconda infrazione a questa regola comporta l'esclusione del giocatore fino alla marcatura di un canestro. Se il fallo è intenzionale, il colpevole viene escluso per la rimanente durata della partita senza poter essere sostituito.
6) Colpendo la palla con un pugno si commette un fallo (violazione delle regole 3 e 4) e si subisce la penalità prevista dalla regola 5.
7) se l'una o l'altra squadra commette tre falli consecutivi (senza cioè che gli avversari nello stesso lasso di tempo ne commettano alcuno), verrà assegnato un canestro alla formazione avversaria.
8) Si realizza un canestro quando la palla viene lanciata o fatta rimbalzare da terra nel canestro stesso e lì si fermi purché i difensori non tocchino o disturbino in alcun modo il punto. Se la palla resta sull'anello e gli avversari muovono il canestro, questo fatto comporta l'assegnazione del punto.
9) Quando la palla esce dal campo, viene rimessa in gioco da metà campo dalla persona che prima de deteneva il possesso. In caso di disaccordo sull'assegnazione, l'ufficiale di gara la fa rimbalzare al suolo. Il giocatore che ne entra in possesso deve giocarla entro cinque secondi: se impiega un tempo maggiore, la palla passa alla squadra avversaria e qualora l'una o l'altra formazione ritardi, deliberatamente la ripresa della gara, verrà punita con l'assegnazione di un fallo.
10) Il primo arbitro giudica i giocatori e rileva i falli. Quando un giocatore commette il terzo fallo, lo segnala al secondo arbitro e lo può espellere in base al disposto della regola 5.
11) Il secondo arbitro è il giudice della palla. Decide quando essa è in gioco o fuori del campo e a chi vada assegnata. Controlla il tempo, decide sulla validità dei canestri segnati, e ne tiene il conto. Ha infine gli altri compiti che sono in genere di pertinenza degli arbitri.
12) La partita consta di due tempi di quindici minuti ciascuno, con un intervallo di cinque minuti.
13) Il maggior numero di canestri segnato durante il tempo di gioco assegna la vittoria della partita. In caso di parità, i due capitani possono accordarsi per proseguire il gioco finché non venga realizzato un ulteriore canestro che assegna il successo.

Come si può notare, successivamente molti di questi punti sono stati radicalmente riveduti, ma importante resta il fatto che lo spirito che aveva guidato Naismith nella loro stesura è rimasto invariato fino ai nostri giorni, e che le modifiche e concessioni fatte sono servite solo a migliorare le qualità spettacolari del gioco stesso.
Il nuovo gioco così formulato rispondeva perfettamente ai principi che si era prefissato di osservare.
Avrebbe contato più l'abilità che la forza, quest'ultima anzi veniva virtualmente esclusa in base a delle regole che vietavano tassativamente il contatto fisico tra gli atleti, ma il gioco sarebbe stato comunque dinamico, interessante, avrebbe avuto successo.
Naismith inizialmente aveva optato per l'uso di ceste di frutta da usare come canestro: ciò aveva ad uno sgredevole effetto secondario, essendo le ceste chiuse sul fondo imponevano il recupero della palla mediante una scala, dopo ogni segnatura, cosa presto improponibile.
Solo dopo una lunga serie di tentativi si arrivò alla definitiva affermazione dell'anello di ferro con la rete dei nostri giorni.
Altri fondamentali punti sono stati stabiliti in sede di formulazione delle regole di gioco:

Campo di gioco: m. 26 x 14. Al centro delle due linee di fondo vi sono le porte costituite da due tavole di legno liscio, larghe m. 1,83 ed alte m. 1,22. Il bordo inferiore delle tavole dista, da terra m. 2,74. Il cesto, naturalmente privo di fondo, è fissato a m. 3,05, ed il diametro fissato rigidamente alle tavole è di cm. 45. Nel centro del campo vi so-

no due cerchi concentrici di cm. 180 e 60 di raggio: in quello più piccolo si effettua la rimessa a due, nell'altro si dispongono i compagni delle due squadre. Alle due estremità vi è la cosiddetta area di tiro libero, costituita da due linee parallele fra di loro e perpendicolari alla linea di fondo da cui distano ciascuna m. 3.80 e terminanti in una lunetta a circa 6 metri dalla linea di fondo.
La palla: pallone di cuoio con una circonferenza di 75-80 cm. ed un peso di gr. 600-650.
Le squadre: sono composte da cinque uomini ciascuna, mentre gli altri sette sono in attesa per ventuali sostituzioni, che possono avvenire, senza limitazione di numero, in qualsiasi momento della partita, senza naturalmente interrompere un'azione di gioco.
Falli: i principali sono i seguenti:
"personale": quando un giocatore entra in contatto irregolare con l'avversario. Viene punito con un tiro libero dalla lunetta effettuato dal giocatore ostacolato. Dopo quattro personali il giocatori viene espulso e non può più rientrare;
"trattenuta della palla": il giocatore non può fare più di un passo con il pallone fra le mani. Può avanzare soltanto palleggiando, facendo cioè rimbalzare sul terreno il pallone, il quale, inoltre, non deve toccare la gamba al di sotto del ginocchio. In caso di infrazione si perde il pallone che viene rimesso in gioco da un avversario;
"regola dei 10 secondi": una squadra non può trattenere la palla nella propria metà campo per più di 10 secondi, neppure col palleggio, pena la perdita del pallone;
"regola dei 3 secondi": un giocatore, quando la palla è in possesso della propria squadra, non può trattenersi più di 3 secondi nell'area di tiro libero della squadra avversaria.
In poco più di novant'anni il basket è passato dall'angusta palestra di Springfield e dai diciotto giovanotti di Naismith, alle 158 Nazioni aderenti alla Federation International du Basketball Amateur, con un numero di praticanti in tutto il mondo difficilmente quantificabile ma che valutazioni abbastanza attendibili fissano sui duecento milioni o giù di lì.
Il basket, insomma, non è più solo un gioco, non è più solo uno sport, ma è diventato un fatto di costume, con requisiti tecnici ed ideologici, con una strutturazione professionale altamente perfezionata, soprattutto con fermenti innovativi che lo rendono estremamente dinamico non solo nelle sue caratterizzazioni agonistiche ma anche nella sua filosofia regolamentare.
Nel 1900 il basket si giocava praticamente da fermi, e fu quello il gioco ed il sistema importati in Europa. La palla veniva tirata a due mani verso il canestro, in difesa ci si limitava a fare muro, il tiro era prerogativa esclusiva del giocatore più abile. Punteggi bassissimi, anche se si ricorda un 32-10 tra Yale University e Pensylvania University nel 1897. Ma si giocava allora senza tabelloni e fu solo la loro introduzione che consentì di aumentare considerevolmente i bottini potendo sfruttare l'appoggio ed il riferimento della superficie verticale nell'indirizzare la palla verso il canestro.
Negli Stati Uniti il basket divenne sempre più rapido e dinamico, in Europa segnò invece il passo, sia perché dopo il primo vistoso interessamento non riuscì a superare lo stadio di "sport minore", praticato da pochi eccentrici, sia perché diventarono sempre meno frequenti i contatti con gli USA, sia perché organizzativamente bisognò attendere il 1932 per riportare ordine ed unità tra i vari organismi che gestivano il basket con regolamenti vecchi e non uniformi, che rendevano estremamente difficoltosi gli scambi internazionali.
In America invece si era imposto rapidamente, divenendo sport nazionale, la disciplina invernale dei college per eccellenza.
Ogni High School ed ogni College ebbero la loro squadra, divenne un fatto di costume e si trasferì ben presto dalle università nelle strade, nelle piazze, nei "playground" dove l'abilità individuale veniva esercitata quotidianamente ed esaltata in sfide lunghissime, interminabili.
Abbiamo già ricordato come lo spirito del gioco, il suo verticalismo, la sua ricchezza di punti, la sua velocità, la sua possibilità di sovvertire rapidamente il risultato, la sua dinamicità mentale rispondano particolarmente a requisiti di modernità.
Il grande successo del basket negli USA, e successivamente nel resto del mondo, è dovuto in larga parte a questi requisiti di fondo, che in una società giovane ed in formazione come quella americana hanno trova-

to l'humus giusto per attecchire rapidamente e fiorire copiosamente.
Il basket è un gioco in continua evoluzione. Lo dimostra l'aggiornamento continuo delle sue regole, che seguono il naturale progresso del gioco, un progresso non meditato a tavolino, non schematizzato, ma sperimentato sul campo attraverso il continuo superamento dei limiti fisici, atletici, tecnici e psicologici.
I "fondamentali" migliorano e consentono cose che solo dieci anni prima era solo impensabile si potessero realizzare.
Le prestazioni atletiche migliorano al punto di dover continuamente adeguare le regole, perfino talune norme di base, alle mutate esigenze del gioco.
La speculazione tecnica ed il reperimento di sempre nuove tattiche di gioco attraverso l'impiego dei giocatori in maniera originale e con soluzioni quasi illimitate, suggeriscono ulteriori approfondimenti e nuovi schemi in una continua, progressiva, quasi quotidiana trasformazione del gioco che il perfezionamento tecnico dei giocatori rende quasi scientifico.
È suggestiva poi la filosofia del basket che è gioco intelligente, che stimola la fantasia, memoria, automatismi e pensiero.
Il basket è gioco da capire e che va capito per poter essere sia visto, sia giocato.
Richiede applicazione e sveltezza, stimola l'attenzione. È necessaria anche la forza, ma non è predominante. Concettualmente, anzi, Naismith, l'aveva bandita ideando il "no contact game" e punendo severamente i contatti fisici, la fallosità, per organizzare un gioco dove prevalessero abilità e fantasia.
Forse non è un gioco spontaneo per la quantità di costrizioni regolamentari che lo limitano e lo inquadrano, ma il gesto atletico è ugualmente esplosivo e spettacolare ed anzi molte norme in un certo senso lo tutelano e lo favoriscono.
Il basket è infatti gioco di squadra per antonomasia. Nel basket può esistere il match-winner, ma le partite non si vincono da soli.
È uno sport che cementa lo spirito di corpo, la solidarietà, il concetto di gruppo. Nel gruppo ed attraverso il lavoro collettivo si prepara l'exploit individuale costituito dalla realizzazione del canestro, ma poi questo exploit va difeso ed è necessario ricorrere nuovamente all'unità ed all'impegno collettivo: la stessa difesa individuale viene propiziata e consolidata dal sistema di "help", degli aiuti, dei raddoppi di marcatura che preparano e consentono l'efficace azione difensiva individuale volta ad evitare la realizzazione del canestro da parte dell'avversario.
L'evoluzione del basket ha portato ad un accentuarsi dei contatti, ad una interpretazione del gioco più dura e virile, ed il regolamento è corso ai ripari disponendo il "bonus" dei dieci falli prima e degli otto falli in epoca più recente oltre i quali l'intervento antiregolamentare sull'uomo viene punito comunque con tiri liberi.
Il tatticismo esasperato portava a mantenere il più a lungo possibile il possesso del pallone ed è intervenuto l'obbligo di concludere l'azione entro trenta secondi e di far superare al pallone la propria metà campo entro dieci secondi, unito alla prescrizione di liberarsi del pallone nel limite dei cinque secondi.
Il basket, che è gioco di abilità e di destrezza, di velocità, rischia di cadere vittima dei giganti ed il regolamento tenta di adeguarsi. C'è il limite dei tre secondi per lo stazionamento nell'area più prossima al canestro, si introdurrà dall'84 il canestro da tre punti per i tiri effettuati da lontano, come avviene già nella NBA, il campionato professionistico americano; viene punita l'interferenza sul tiro assegnando in determinate circostanze comunque il canestro, e nuovi correttivi sono allo studio, tra i quali, "extrema ratio", l'aumento delle dimensioni del campo di gioco e dell'altezza dei canestri per privilegiare ancora di più i giocatori veloci ed abili rispetto a chi è dotato unicamente di potenza e di requisiti fisici.
La duttilità del regolamento è un'altra caratteristica del basket. E si tratta di una caratteristica positiva perché è volta al reperimento di soluzioni sempre sempre più garantite e spettacolari, che richiedono a loro volta interpretazioni in chiave tattica, tecnica e di preparazione.
È così difficile immaginare limiti all'evoluzione del basket, che del resto sta confermando la sua inesauribile vitalità in tutto il mondo.
I suoi requisiti di freschezza, di intelligenza, di non violenza, unitamente ad una spettacolarità che l'ambiente ristretto in cui viene

praticato contribuisce ad esaltare, costituiscono l'ambasciatore migliore per una disciplina che ha saputo abbattere confini e barriere e che, nata e progredita negli USA capitalistici, ha trovato nell'URSS comunista un terreno fertilissimo fino a fare della pallacanestro sovietiva l'antagonista principale dei maestri americani, e nella Cina Popolare una base inesauribile di praticanti, e nelle Filippine la sede dove divenire sport nazionale ad onta della limitata statura.
Da Harlem il basket si è diffuso in tutto il mondo.
Fotografie suggestive mostrano canestri nelle giungle, nei villaggi indiani, sulle spiagge africane. Il basket risponde, l'abbiamo già detto, a manifestazioni ludiche antichissime e radicate nel patrimonio delle tradizioni e del folklore di ogni popolo e non ha difficoltà ad imporsi nei costumi e nella fantasia della gente.
È disciplina gioiosa, nella quale ideologicamente manca il concetto della sopraffazione fisica dell'avversario, nella quale si segna con continuità ed in gran numero, nella quale le emozioni spettacolari ed agonistiche si succedono con rapidità.
Gli Stati Uniti sono all'avanguardia tecnica ed organizzativa.
Ogni bambino ha preso in mano un pallone ed ha cercato di indirizzarlo in un canestro.
Ogni studente ha giocato nel suo college.
La realtà sportiva americana è ovviamente particolare. L'attività atletica è patrimonio comune irrinunciabile, l'agonismo stimola e prepara alle successive competizioni della vita.
Nella vecchia Europa e nel giovanissimo Terzo Mondo la realtà è diversa, ma il basket è ugualmente penetrato in profondità, anche se per valori tecnici le distanze da colmare tra i due vertici sono ancora notevoli.
Gli studenti di Springfield furono i primi ambasciatori in Europa del nuovo gioco, le organizzazioni del YMCA le prime a propagandare anche nel vecchio continente il basket.
A Parigi già nel 1898 l'YMCA organizzò il primo incontro che si ricordi in Europa in una palestrina di Rue de Trevise, ma bisognò attendere altri vent'anni perché si disputasse il primo torneo ufficiale, nel giugno del 1919 presso il Pershing Stadium a Parigi in occasione delle Olimpiiadi militari interalleate. Vi presero parte USA, Francia ed Italia, la nostra squadra perdette con gli Stati Uniti per 55-17 ma battè per 15-11 i francesi che avevano già ceduto agli Stati Uniti per 93-8, un punteggio sicuramente clamoroso che dimostra l'abisso esistente a quei tempi tra basket americano e basket europeo, e che ancora oggi è ben lungi dall'essere colmato.
Naismith dopo aver premiato i vincitori con il generale Pershing, lasciò Parigi dove aveva vissuto diciannove mesi con l'importante incarico dell'YMCA.
Aveva contribuito a diffondere il basket, naturalmente, aiutato nella sua opera dalla presenza delle truppe americane impegnate nella Prima Guerra Mondiale. I soldati del contingente statunitense erano i migliori interpreti dello sport che aveva ormai invaso gli Stati Uniti. Non rinunciavano nelle ore libere ad esercitarsi, a fare proseliti, ad insegnare fondamentali.
E furono soldati americani, per la precisione marinai sbarcati da una nave statunitense, ad importare il basket in Russia.
Era già conosciuto nelle Repubbliche autonome di Lettonia, Lituania ed Estonia, che avevano assimilato il nuovo gioco ed avrebbero dominato in Europa fino alla Seconda Guerra Mondiale, ma nel 1920 questa pattuglia di marines lo portò nel cuore della grande Russia, già sovietiva, allestendo un campo in una piazza di Leningrado e dando vita, di fronte agli ignari cittadini societici, alla prima partita in terra russa, un match che entusiasmò evidentemente gli spettatori al punto che il basket attecchì rapidamente fino a fare dell'URSS la seconda potenza cestistica mondiale in campo maschile e, tra le donne, la prima in assoluto e quindi sfruttando il massiccio contributo tecnico delle già affermate scuole baltiche.
L'Italia ha ricoperto un ruolo importante nella crescita, nell'affermazione e nel consolidamento della pallacanestro.
Il nuovo sport sbarcò in Francia, si diffuse rapidamente dell'area anglosassone e mediterranea, giuse infine anche nei Paesi dell'Europa Orientale dove trovò una risposta più rapida ed una affermazione maggiore.
I motivi sono abbastanza semplici. Il basket è sport di sala, si gioca al coperto, nei Paesi con temperature assai basse fu prontamen-

te recepito. Inoltre richiede un'altezza mediamente elevata, più facilmente riscontrabile tra i longilinei del Nord-Est europeo piuttosto che tra i brevilinei dell'area mediterranea.
Le origini del basket europeo furono tuttavia caratterizzate da una grande confusione.
Studenti di ritorno dall'America, soldati statunitensi, come abbiamo visto, furono le fonti di ispirazione e diffusione del nuovo gioco che trovò fertile terreno per espandersi ma in maniera irregolare ed incontrollata. Ogni Paese giocava il "suo" basket, con regolamenti che, dalla prima base comune, "naismithiana", si erano andati diversificando sostanzialmente determinando metodi di arbitraggio differenti e perfino variazioni non solo tecniche ma anche regolamentari.
Erano così difficili i contatti internazionali perché a volte si trovavano di fronte squadre che parlavano lingue cestistiche differenti ed erano ben poche le "scuole" europee rimaste legate all'ortodossia statunitense, soprattutto per la mancanza di frequenti contatti.
Il basket europeo (e mondiale) trovò una sua organizzazione definitiva solo nel 1932 con la nascita della FIBA, ma si sarebbe dovuto attendere il 1935 perché Ginevra ospitasse il primo campionato Europeo, con una pallacanestro finalmente unita e non solo politicamente.
Il basket in Italia ha fatto registrare un crescente successo, uscendo dalla clandestinità sportiva nella seconda metà degli anni Trenta, ma vivendo il suo momento di maggior espansione solo negli anni Settanta, grazie sia ai risultati della Nazionale, sia alle imprese in campo internazionale dei nostri club, sia infine ad una saggia, ma anche coraggiosa e spregiudicata, politica di diffusione dello sport.
Le cifre parlano chiaro. Dopo la Seconda Guerra Mondiale praticavano la pallacanestro 426 società con 5313 tesserati. I numeri relativi al 1981-82 segnalano invece 3037 club con ben 135.125 praticanti, ai quali si deve aggiungere l'esercito dei minicestisti che, dalla seconda metà degli anna Sessanta, svolgono attività in misura sempre crescente.
Come al solito, è difficile definire con esattezza le origini.
Sono sfuggiti alle cronache del tempo molti dei personaggi e degli avvenimenti, le iniziative, i messaggi diffusionali trasmessi da chi veniva dagli Stati Uniti ed aveva vissuto la realtà di uno sport suggestivo, spettacolare in piena crescita, ne aveva acquisito i primi rudimenti e, tornato in Italia, ripeteva e divulgava i concetti del gioco che faceva impazzire gli studenti americani.
In Italia la prima partita di una certa importanza fu giocata l'8 giugno 1919 nel parco della villa reale di Monza, tra due compagini militari.
All'Arena di Milano si attendeva l'arrivo del Giro d'Italia. C'era Girardengo, a quei tempi, che dominava con imprese epiche. Ben trentamila persone avevano affollato gli spalti dell'Arena attendendo il grande campione della bicicletta con trepidazione. Sul prato intanto le due squadre si confrontavano nel gioco della palla al cerchio: dieci signori in lunghe brache con il torace ricoperto da una canottiera colorata che si agitavano per infilare il pallone in un caestro fissato ad un tabellone in legno inchiodato su un palo.
Finì 11-11, in parità ed è il primo risultato di una partita di basket che si ricordi.
I trentamila dell'Arena lanciarono solo qualche occhiata distratta e scettica a quanto avveniva sul campo. Lo sguardo era fisso all'uscita del tunnel che immetteva sulla pista, in attesa che apparisse la maglia rosa di Girardengo. Ma ormai la strada era indicata.
Il primo campionato italiano fu disputato nel 1920 e vide la vittoria della squadra S.E.F. Costanza di Milano.
Il 2-11-1921 era sorta presso la Birreria Colombo di Milano La Federazione Italiana Basket-ball, che nel 1925 diventò Federazione Italiana Palla al Cesto, nel 1929 Federazione Italiana Pallacanestro (F.I.P.) con sede in Roma.
L'anno successivo fu disputato il primo "regolare" campionato italiano.
Negli ultimi anni i progressi che il basket italiano non ha fatto sul piano delle rappresentative nazionali sono stati compiuti nel campo delle attività di club, sotto la spinta di interessi pubblicitari legati alla presenza catalizzante della televisione.
L'apertura agli stranieri ha portato notevole beneficio per il miglioramento del livello medio dei nostri giocatori ed ha attirato

una massa sempre crescente di pubblico.
I risultati pratici si sono visti in campo internazionale: dopo l'era Simmenthal è iniziata quella dell'Ignis (poi trasformata in Mobilgirgi) che ininterrottamente per sette anni, fino al 1976, è giunta alla finale della Coppa dei Campioni.
Nel 1976 poi l'Italia ha ottenuto una magnifica affermazione corale aggiudicandosi due coppe europee, quella dei Campioni con la Mobilgirgi e quella delle coppe con la Cinzano, e piazzandosi seconda nella Korak con la Chinamartini.
Più recentemente poi si è assistito allo scardinamento della tradizionale elite del basket italiano composta da Milano, Varese, Cantù e Bologna, con l'inserimento di forze nuove come Roma ed ora anche Caserta, venute alla ribalta a causa di oculate campagne acquisti e di una solida conduzione economica e tecnica.
Ma torniamo ora al nostro gioco.
Gli autori del gioco si sono sicuramente posti il quesito: dato che dobbiamo sognare di essere campioni di basket, perché non farlo alla grande?
Ecco spiegato il motivo della scelta dei contendenti che si sfideranno, completamente sotto il vostro esperto controllo di grandi allenatori, nell'arena di fronte a un vasto pubblico: Julius Erving e Larry Bird, ovvero il non plus ultrà del basket spettacolo.
Terminato il caricamento ci viene presentata una schermata con la barra dei menù che ci permette varie selezioni.

GIOCATORI: l'opzione "2 giocatori" ci permette di giocare in due, uno contro l'altro. Un giocatore utilizza il mouse mentre l'altro deve utilizzare il joystick.
L'opzione "computer Dr. J" assegna al computer lo stile e le caratteristiche di gioco del magico Julius Erving.
L'opzione "computer Larry Bird", assegnerà viceversa al computer il grande giocatore dei Boston Celtics.

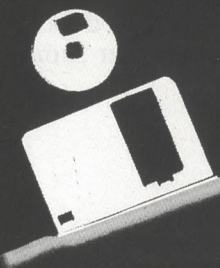
OPZIONI: poiché il gioco è strutturato come un torneo, possiamo scegliere se siano i vincenti od i perdenti del match a dover cedere la palla (pardon il joystick) ad un eventuale altro avversario umano.

ABILITÀ: ovviamente, trattandosi di campioni di questo calibro, dovremo avvicinarci per gradi al loro livello di gioco, e qui ci viene fornita la possibilità di adattare il gioco ai nostri riflessi finché questi non miglioreranno.

FINEGIOCO: si può scegliere se far terminare l'incontro dopo un certo tempo oppure al raggiungimento di un certo punteggio.

GIOCO: possiamo scegliere se terminare la seduta di gioco oppure cominciarne uno nuovo od ancora se far partire il dimostrativo che ci illustra tutte le caratteristiche ottenibili durante la partita.

Per iniziare dovremo selezionare un nuovo gioco dal menù GIOCO.
A questo punto ci troviamo proiettati direttamente nel cuore dell'arena con un pubblico caldissimo pronto ad esaltarsi ad ogni nostra prodezza atletica: la presenza del pubblico è fondamentale e si nota dall'ululato digitalizzato di approvazione dopo ogni canestro.
Se giocate da soli il vostro giocatore viene manovrato molto semplicemente mediante il mouse, muovendolo da una parte all'altra dello schermo notere come il giocatore, da campione quale è, cambia la mano con cui palleggia per poter proteggere meglio il pallone con il corpo.
Il tiro in sospensione si effettua premendo il pulsante sinistro del mouse, ed il rilascio della palla avviene solo quando anche voi rilascerete il tasto.
Si possono quindi inventare bellissimi trucchi ritardando il più possibile il tiro dopo la sospensione per far saltar a vuoto il vostro avversario ed avere quindi la traiettoria di tiro sgombra.
È importante anche la scelta del giocatore a cui affidare la difesa del vostro onore sul campo: ognuno dei due giocatori ha proprie caratteristiche che vanno attentamente valutate.
Larry Bird è famoso per il suo tiro in sospensione dalla lunga distanza per la sua abilità difensiva nell'intercettare le palle avversarie e per la sua accorta strategia di attacco, mentre Doctor J. è più atletico, meno abile nel tiro da fuori ma più efficace a rimbalzo e grande "stoppatore" e "schiacciatore". A voi la scelta.
Dopo aver affettuato un tiro bisogna preci-

pitarsi a rimbalzo sotto il tabellone, perché, in caso di errore si può tentare di recuperare la palla saltando a canestro, sempre premendo il tasto sinistro del mouse.
Scopo del gioco è anche quello di infastidire l'avversario con un forsennato pressing (attenti a non commettere falli però), e se siete veramente abili potete anche rubare la palla, come il famoso Mike "Arsenio Lupen" D'Antoni che da anni milita nella squadra milanese.
Attenzione che il tempo a disposizione per completare un'azione è limitato, pena la perdita del pallone, e che quindi non potete fare "melina" in caso di vantaggio acquisito.
Un ultimo consiglio: cominciate umilmente ad impratichirvi con il livello di abilità più basso, eviterete brutte figuracce e deprimenti "cappotti", dopotutto sono pur sempre dei campioni.

F1 GRAND PRIX

L'automobile e l'automobilismo, hanno sempre affascinato l'uomo fin dall'inizio della produzione di veicoli a motore. Subito qualcuno pensò di sfidare altri, convinto di disporre del mezzo più veloce e potente. La prima gara automobilistica che si ricordi ebbe luogo il 28 luglio 1894 sul percorso Parigi-Rouen. Da quel giorno l'attività agonistica si diffuse a macchia d'olio in tutti i paesi. In Italia le prime competizioni si svolsero sul percorso Arona-Stresa nel 1897.

Bisogna però attendere fino al 1904 per vedere l'inizio della serie di grandi competizioni con il Gran Premio corso a Brescia: era il momento in cui erano già in piena attività industriale le fabbriche torinesi della FIAT, dell'Itala, della Scat, ecc.
Dopo la parentesi della Prima Guerra Mondiale l'attività agonistica riprese intensamente: il 1924 fu un anno trionfale per l'automobilismo italiano: l'Alfa Romeo con Ascari e Campari vinse il Gran Premio d'Italia, Il Gran Premio di Francia ed il Gran Premio del Belgio.
Fino a che per le vetture da corsa si richiese, come formula internazionale, la cilindrata massima di 2000 cc, il predominio dell'industria italiana fu indiscutibile. Ma nel 1925, adottata la formula del "litro e mezzo", subentrò in Europa il dominio francese, con le Delage.
Successivamente nel 1931 si liberalizzò la cilindrata ed il peso delle vetture, ed ancora si ebbe il predominio delle marche italiane Alfa Romeo e Maserati che si divisero quasi tutti i trofei europei.
A questo punto entrarono in lizza le macchine tedesche come Mercedes ed Auto Union, in particolare quest'ultima, di nuova concezione con un motore posteriore ed una aerodinamica molto efficace, dominò le corse.
Dal 1938 si stabilì un nuovo regolamento che tornò a dividere le auto per categorie, e le case si divisero equamente i Gran Premi effettuati.
La storia automobilistica di quel periodo fu scritta soprattutto sui circuiti italiani, come quello di Monza o di Pescara, ma ben presto alla passione per le gare in circuito chiuso si affiancò l'entusiasmo per quelle sui circuiti stradali come la celeberrima 1000 Miglia.
Ma nel dopo guerra una figura domina sopra tutti ed ha dominato incontrastata fino al suo ultimo giorno: Enzo Ferrari.
Lo hanno definito in mille modi. E le definizioni andavano dall'adulazione smaccata all'insulto. Ciò è senz'altro la conferma più evidente della personalità eccezionale, provocatrice ed imponente di Ferrari.
Come eccezionale è stata la sua storia, sulla quale si è a poco a poco costruito il mito, alimentato dai suoi stessi atteggiamenti quasi sempre poco comprensibili nell'immediato, ma che trovavano spiegazioni più tardi facendo capire tante cose d'acchito ritenute assurde.
Enzo Ferrari era soprattutto animato da un immenso orgoglio e da una ambizione senza limiti.
Tutto quello che ha fatto, se viene considerato in questa visuale, trova una sua logica razionale.
Dotato di un infallibile intuito, aveva il dono di prevedere le cose a lunga scadenza ed anche l'abilità di indirizzare gli eventi verso i propri obiettivi. Così, quando si è trovato a decidere in contrasto con gli altri, i fatti, poi, gli hanno dato ragione.
Forse sarebbe stato un grande politico. È

stato senz'altro un grande costruttore di auto da corsa. Ha edificato un suo impero mettendo al suo servizio tutto quel che poteva servire: le debolezze degli uni, le capacità di altri, le vanità e gli esibizionismi.
Il suo gioco è sempre stato quello di essere davanti a tutti.
Le sue ansie competitive, come amava definirle, sono state una lunga catena di rivincite che si è preso traendone soddisfazione intime, esaltanti.
C'è una frase nei suoi scritti che illumina: "quando ho deciso di andarmene ho promesso di dimostrare a quelli dell'Alfa che avevano provocato la rottura, che i vent'anni passati all'Alfa Romeo non erano stati l'usurpazione di un posto. Ho lasciato l'Alfa per dimostrare a quelli dell'Alfa chi ero io."
Al di là della retorica e delle ipocrisie di tanti incensamenti gratuiti, ecco quel che gli dobbiamo riconoscere: l'aver creato la Ferrari, oggi patrimonio di tutti. Lui, però, l'ha fatto per soddisfare se stesso.
Le automobili sono macchine, ma le Ferrari sono qualcosa di più, incommensurabilmente di più: sono macchine vive.
È la risposta più semplice ed insieme convincente ad una domanda mille volte ripetuta negli ultimi quarant'anni: perché le Ferrari sono sempre così alte nel cielo della leggenda, quando il mondo ormai si disincanta?
Non soltanto le Ferrari da corsa, le vetture degli eroi, ma anche le Ferrari da granturismo, quello che percorrono a migliaia le strade di tutti i continenti.
"Sono macchine vive" non è una metafora, è una realtà, misurata dai piloti più freddi e razionali.
Enzo Ferrari sentiva le proprie auto allo stesso modo. Spiegava così perché nel 1931 aveva interrotto la sua carriera di pilota: "Sapevo di portare con me un grosso difetto: guidavo la macchina rispettandola, con il bisogno ed il piacere di avvertire tutte le sue reazioni per sentirmi un qualche cosa unito con lei, un sol pezzo io e lei. Insomma, non ero capace di far soffrire una macchina, per una specie di amore che posso intendere quasi in modo sessuale o sensuale."
Le Ferrari da granturismo sono sempre state generate direttamente da quelle da corsa, ripetendone per eredità le caratteristiche genetiche. Era un modo per Ferrari di sottrarle alla morte in corsa, proiettandole nel mondo di ogni giorno perché fossero amate e rispettate come lui le amava.
Ecco perché erano macchine vive.
La leggenda delle Ferrari granturismo ha compiuto quarant'anni e sembra che la scomparsa del suo artefice non abbia intaccato il suo fascino. Ferrari era un maestro nel costruire auto e motori da corsa. Un cliente disse un giorno a Ferrari: "Il suo motore esprime una armonia così perfetta che nessun maestro, credo, potrebbe mai interpratarla". Era Herbert von Karajan, direttore d'orchestra.
Ma veniamo al nostro gioco.
Come poteva mancare da una sofware house inglese la celebrazione dell'unico loro attuale campione automobilistico nazionale, Nigel Mansell, che è in procinto di consacrare il sogno di qualsiasi pilota di Formula uno: quello di salire su di una Ferrari?
Eccoci qui allora a recensire l'ennesima simulazione dello sfruttatissimo filone delle corse in automobile, ed in particolare della Formula uno, massima espressione del motorismo mondiale.
Solo che questa volta siamo obbligati a calarci nei panni di un pilota specifico, senza la possibilità di scegliere noi stessi chi immedesimare.
Ciò nonostante non è una grande rinuncia perché la scelte caduta su Nigel Mansell, anche da parte della Ferrari stessa, non è casuale.
A Mansell è stato affibiato uno strano soprannome, "il mansueto", e fu proprio il suo compagno di squadra ad affibiarglielo, il compianto Elio De Angelis, quasi proprio a sottolineare con una stridente contrapposizione le sue caratteristiche di pilotaggio.
Questo nomignolo si addiceva al Mansel dei primissimi anni '80, quando muoveva i suoi primi passi in Formula uno e De Angelis era regolarmente più veloce di lui.
Poi lasciata la Lotus per la Williams, Nigel ha dato immediatamente misura delle sue qualità, non appena ha avuto la possibilità di sedere al volante di una vettura competitiva: fra il 1985 ed il 1987 ha vinto ben tredici Gran Premi e si è classificato al secondo posto negli ultimi due campionati mondiali, mancando ambedue le volte di un soffio la conquista del massimo titolo auto-

mobilistico che, soprattutto due anni fa, aveva dimostrato di meritare.
Qualche circostanza indubbiamente sfortunata lo ha in parte penalizzato, ma obbiettivamente gli vanno attribuiti anche errori di guida o di tattica, a causa dei quali si è giocato traguardi importanti, anzi, decisivi.
Il fatto è che su quell'indole sempre mansueta è innestato un temperamento agonistico addirittura esplosivo, che fa di lui un combattente irriducibile, su ogni circuito, in ogni momento, in prova come in gara.
Il suo stile di guida, sempre all'attacco, piace molto a tutti noi appassionati, e di certo gli vale larghe simpatie anche qui in Italia.
Nato ad Upton-on-Severn l'8 agosto 1954, Mansell si è diplomato in ingegneria elettronica ed ha lavorato per qualche tempo alla Lucas Aerospace.
Ha cominciato a correre in Formula Ford nel 1976 passando poi alla Lotus in qualità di pilota collaudatore.
Ha esordito in Formula Uno nel Gran Premio di Austria nel 1980, dopo di che ha dovuto attendere altri cinque anni per cogliere la sua prima vittoria nel Gran Premio di Gran Bretagna nel 1985.
Ha disputato finora 115 Gran Premi ottenendo 12 pole position e segnando 9 volte il giro più veloce in gara.
È sposato con tre figli ed è anche un grande sportivo.
Amante sviscerato del golf, di cui è anche un abile interprete, sport elitario ed estremamente rilassante, per persone tranquille per intenderci, non disdegna in tutte le occasioni possibili di mostrare in pista tutta la determinazione ed aggressività che cova dentro di sé e che viene manifestata al semplice ruggito di un motore da competizione.
Pilota mai domo ci ha regalato terribili momenti di suspence sia durante quei terribili e tambureggianti inseguimenti agli avversari che lo precedono, seguiti da altrettanti azzardi nei sorpassi con "staccate" che di limitato hanno solo il buon senso, sia durante le sue fughe solitarie che facevano il vuoto tra i suoi avversari, sia a causa dei suoi spettacolari incidenti, che spesso ne hanno intaccato la fibra fisica ma mai lo spirito combattivo e la capacità di saper rischiare.
Forse in anni di onorata carriera si è fatto la nomea di pilota sfortunato: chi al suo posto non vorrebbe inveire contro la malasorte che per due anni gli ha fatto perdere il titolo di Campione del Mondo a causa di banali incidenti o per cattiva gestione della squadra.
Se la Formula Uno è uno sport spettacolare lo deve sicuramente a persone come lui, che sanno interpretare ancora con sacro furore il culto del rischio, non ancora infiacchito dal benessere economico che rammollisce ormai altri piloti.
La sua fama di grande lottatore lo vede indissolubilmente legato a doppio filo con un altro eccellente rappresentante del motorismo britannico: Frank Williams.
È a lui ed alle sue macchine che deve sicuramente i successi nei Gran Premi di tutto il mondo, alla motorizzazione giapponese Honda che, purtroppo per noi strenui difensori del motorismo nostrano, ha dominato in lungo ed in largo negli ultimi anni, vincendo praticamente tutto e lasciando le briciole agli altri.
Il gioco appena caricato si presenta con una schermata dedicata completamente alla vettura del nostro pilota: la Williams.
Per proseguire e giungere al menù principale bisogna premere il tasto sinistro del mouse.
Il gioco richiede obbligatoriamente l'uso del joystick attaccato alla porta numero due.
Proprio con il joystick potremo muoverci sul menù principale, spostando il puntatore che per l'occasione ha assunto la forma di una bandiera da starter a scacchi bianchi e neri.
Abbiamo ora la possibilità, come in ogni buona simulazione di Formula Uno, di selezionare il Gran Premio in cui cimentare il nostro ardimento, a bordo di una fiammante Williams numero 5.

I Gran Premi a nostra disposizione sono quelli della stagione 1988:

Brasile (Jacarepaguà): tracciato terribile per le ondulazioni dell'asfalto, sia per l'elevata velocità che per il micidiale caldo.

San Marino (Imola): circuito affascinante a causa delle violente staccate che impone ai piloti in certi punti per limare centesimi o per i sorpassi, comunque quasi mai difficili. Molto impegnativo per freni e consumi.

Monaco (Montecarlo) : è uno dei circuiti più affascinanti ma anche più pericolosi dove non è concessa la minima incertezza. È fondamentale entrare in pista già dalle prove con tanta grinta per adeguarsi sia all'asfalto con poca tenuta, sia all'assetto della vettura. Preferibile è impostare la gara con ritmo costante per preservare la meccanica ed il fisico che sono sottoposti ad uno sforzo terribile: tutti i piloti alla fine hanno le mani piene di vesciche per i moltissimi cambi.

Messico (Città del M.): pista veloce, impegnativa, ma anche esaltante per una serie unica di curve che richiedono da parte del pilota uno studio molto attento delle traiettorie. La pista ha tanti problemi perché il fondo è assai sconnesso e si sporca facilmente.

Canada (Montreal): è un circuito molto veloce, con molti punti in contatto con quello di Imola. Ha però più curvoni veloci, che richiedono ovviamente precisione, ma sui quali conta molto l'aerodinamica. È un tracciato da consumi elevati.

USA (Detroit): circuito cittadino ancor più stretto e lento di quello di Montecarlo, con una certa monotonia perché fatto di brevi rettilinei seguiti da curve ad angolo retto, tutte da seconda velocità. Richiede molta attenzione poiché affatica molto il pilota e la macchina e tende a far surriscaldare i freni. È anche molto sconnesso.

G. Bretagna (Silverstone): è molto veloce, e la sua peculiarità è che non c'è molta visuale, con pochissimi riferimenti utili a stabilire le zone di frenata e le traiettorie. Richiede quindi una profonda conoscenza per poterlo sfruttare a pieno. È adatto a macchine con una buona dose di carico aerodinamico, dato che ha curvoni veloci sui quali bisogna avere una buona aderenza. Le condizioni atmosferiche sono molto variabili e pericolose.

Germania (Hockenheim): è l'opposto di Silverstone, pur essendo altrettanto veloce. Qui occorrono grandi doti di accelerazione e freni efficaci, perché gli scarti di velocità sono enormi. Infatti non avendo grandi curvoni in appoggio, è bene che le macchine siano assettate con minimo carico aerodinamico per avere la massima velocità in rettilineo, il che impone una guida acrobatica nelle curve a causa della poca aderenza.

Ungheria (Budapest): è un circuito progettato e costruito di recente, ottimo, piacevole ma ha un difetto: ha rettilinei troppo brevi che lo rendono eccessivamente lento. È in ogni caso un tracciato guidato, che chiede molto a freni e trasmissioni ed alla resistenza dei piloti a causa del caldo.

Austria (Zeltweg): affascinante per ambientazione, tutto all'interno della foresta, ma per questo molto pericoloso in condizioni di tempo avverso, in quanto circuito velocissimo il cui contorno di alberi impedisce alla pista di asciugarsi.

Belgio (Spa): è un circuito molto bello, tecnico ed impegnativo, con una successione di curve a vario raggio, in salita e discesa. Richiede molta precisione nelle traiettorie, quindi macchine molto equilibrate, con una elevata dose di carico aerodinamico. Sono importanti anche doti di accelerazione, quindi coppia in basso e buona progressione.

Italia (Monza): circuito velocissimo, da consumi elevati, con lunghi rettilinei intervallati da varianti artificiali e con punti molto difficili alle curve di Lesmo ed alla Parabolica. Per ottenere buoni tempi bisogna "saltare" le chicanes, un esercizio non sempre facile. In gara tuttavia, non è un tracciato difficile, perché la pista è larga ed i sorpassi non sono complicati. È preferibile avere poco carico aerodinamico per essere il più veloci possibile.

Portogallo (Estoril): circuito del tipo misto-lento, con un paio di curve veloci, un solo lungo rettilineo mentre il resto è ripetitivo. Ci sono saliscendi e la pista è piuttosto stretta, cosa che rende difficili i sorpassi. Su questo circuito le macchine devono avere molto carico aerodinamico, ma anche sospensioni ben smorzanti, perché l'asfalto è molto ondulato, e si hanno difficoltà a trovare assetti che garantiscono una buona motricità.

Spagna (Jerez): tracciato sinuoso, senza veri rettilinei o staccate importanti, il che rende assai problematici i sorpassi tra macchine di prestazioni analoghe. Si formano spesso "treni" di macchine che mettono a dura prova gli impianti di raffreddamento ed i freni.

Giappone (Suzuka): è un tracciato nettamente favorevole ai motori turbo, con rettilinei abbastanza lunghi, alternati a sezioni abbastanza lente. Si guida con piacere anche se in alcuni tratti è un poco pericoloso. L'unica incognità è il tempo spesso mutevole.

Australia (Adelaide): tutto frenate ed accelerazioni brutali, date le numerose curve ad angolo retto, è un tracciato che chiede molto ai cambi ed alle trasmissioni. È anche il migliore in fatto di sicurezza relativa tra i circuiti cittadini.
Effettuata la selezione del circuito abbiamo la possibilità di indicare il numero di giri di cui deve essere composta una gara, dopodiché decidere se sia il caso di affrontare una seduta di allenamento sul circuito scelto, o buttarci a capofitto nei giri di qualificazione che precedono la gara.
Qualsiasi sia la scelta effettuata potrete sempre in qualunque momento annullarla premendo il tasto di funzione F10.
Nel caso decideste di procedere alla conoscenza della pista facendo un poco di allenamento, vi ritroverete sulla linea del traguardo con il motore acceso pronti per partire.
Il borbottio del motore è affascinante, e si riconosce subito che siamo al volante di una vettura spinta da un propulsore turbo, in quanto non sentiamo l'ululato lacerante di elevata tonalità degli aspirati, ma una tonalità cupa e rabbiosa come di potenza repressa, pronta a scatenarsi alla sola pressione del nostro joystick.
Ed è proprio in questo modo che si può accelerare, spostando in avanti la levetta del joystick: attenzione poiché la lancetta del nostro contagiri, posto proprio di fronte a noi, aggredisce subito la zona rossa del fuori giri.
Le marce si cambiano premendo il pulsante del fuoco in accelerazione, e si scalano sempre allo stesso modo ma tirando verso di sé la levetta del joystick, che in questo caso funge anche da freno.
Partiamo. È folgorante l'accelerazione impressa alla vettura, e le sei marce entrano con una rapidità impressionante. Da notare che ad ogni cambiata compaiono le fiammate agli scarichi tipici dei turbo.
Ora che siamo in movimento possiamo procedere inizialmente con cautela per prendere dimestichezza col mezzo (serve proprio a questo la fase di allenamento).
Nella parte alta dello schermo compariamo noi come se ci fosse una telecamera che ci insegue. Nella parte bassa siamo circondati da tutta la strumentazione del "cockpit", dotazione per altro eccessivamente ricca di strumenti e la cui leggibilità è limitata dal fatto che dobbiamo prestare tutta la nostra attenzione nel tenere in strada la macchina.
Per la precisione abbiamo dietro il volante, a fianco del contagiri:

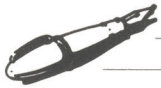
alla sinistra:
Carburante
Temperatura olio
Pressione olio

alla destra:
Temperatura acqua
Temperatura turbo
Pressione turbo

Sotto ancora abbiamo degli indicatori digitali che ci informano su:

— Velocità
— Tempo sul giro
— Velocità media
— Miglior tempo
— Riserva carburante
— Consumo
— Giri disponibili col carburante residuo
— Strada ancora da percorrere

Alcuni di questi dati sono molto importanti durante un Gran Premio, come ad esempio quelli relativi al consumo e di conseguenza a giri che possiamo ancora compiere con il carburante rimastoci.
Quindi attenzione anche alla condotta di guida che non deve essere troppo dissoluta, pena l'abbandono per mancanza di benzina.
Dopo aver preso confidenza con la pista siete in grado di affrontare le prove di qualificazione.

A tal fine interrompete l'allenamento premendo F10 e ritornerete al menù principale da cui selezionerete la qualifica.
Questa volta partirete direttamente dai box, come ogni Gran Premio che si rispetti: quindi attenzione ai segnali di pista libera e poi via a capofitto cercando di staccare un buon tempo che vi permetterà di piazzarvi in buona posizione sulla griglia di partenza.
Scoprirete anche come sia difficile andar forte senza distruggere la macchina sui cordoli od uscire ignomignosamente di strada.
Certo che nel nostro caso i danni sono limitati (è sempre una simulazione dopotutto!), e dopo esserci scrollati di dosso un po' di polvere e di spavento siamo pronti per riprendere il duello.
Un consiglio: non cercate subito l'exploit, ma cercate di essere regolari, magari non velocissimi, ma memorizzate bene la pista, e studiate dove sono i punti in cui si può attaccare a fondo.

GOLF SIMULATOR

L'origine del gioco del golf si perde nella notte dei tempi; sembra infatti che addirittura durante il periodo del medioevo venisse giocato alle corti dei signori un passatempo simile al golf moderno. Anche il nome stesso di questo sport suscita parecchie discussioni per accertarne la sua esatta derivazione etimologica. Sembra che la più probabile derivazione del termine golf sia la parola tedesca kolbe sinonimo di mazza o bastone.

Il gioco che però più si avvicina a quello dei nostri giorni ha sicuramente avuto origini dalla Scozia e dall'Olanda, paesi nei quali veniva praticato un passatempo il cui scopo era quello di mandare una pallina in una buca limitandone il più possibile il numero di colpi.
Il golf si diffuse in Scozia verso la fine del 1300 e il suo successo fu così grande che venne persino stabilito un decreto da parte del parlamento che proibiva la pratica del gioco in quanto gli scozzesi stavano abbandonando il tiro con l'arco, considerata attività molto importante per un eventuale guerra.
Si andò avanti per parecchio tempo tramite leggi ed editti che cercavano di limitare sempre di più la pratica del gioco fino a quando Giacomo VI di Scozia attribuì ad un artigiano l'incarico ufficiale di fabbricante di bastoni della casa reale.
Il golf è sempre stato uno sport che ha sempre suscitato, nel bene e nel male, l'interesse delle case reali britanniche; infatti dopo Giacomo VI anche sua figlia Maria Stuarda e Carlo I ebbero modo di praticare questa attività.
All'inizio del 1700 cominciarono a formarsi, data la grande popolarità che stava ottenendo il gioco, i primi gruppi associati di praticanti e vennero stabilite le regole base che ancora sono valide.
Esistono anche delle piccole curiosità su alcune associazioni di golf in Gran Bretagna come ad esempio quella esistente a Stoke Poges dove tra gli iscritti è strettamente obbligatorio portare i baffi.
Verso la metà del 1800 il golf si diffuse anche in altri paesi come la Francia, l'India e altri paesi che avevano subito l'influenza dell'Inghilterra, come ad esempio gli Stati Uniti.
Lo sviluppo progressivo in Europa di questo sport è avvenuto soprattutto nel periodo post bellico in parecchi paesi, in particolare nel nord del continente, mentre nella parte meridionale il gioco si è sviluppato più tardi con maggiore popolarità e seguito.
Nel nostro paese questo sport conta circa settemila iscritti alla Federazione Golfistica Italiana che venne costituita nel 1927 a Milano.
In Italia vengono disputati i seguenti campionati:

seniores
dilettanti
dilettanti seconda cat.
signore
signore seconda cat.
assistenti
omini
doppio (signore e uomini)
juniores
ragazzi a squadre
Campionati internazionali

Le regole del gioco del golf sono abbastanza semplici in quanto occorre spingere, tra-

mite colpi di mazza ben assestati, una pallina da un punto di partenza verso una buca e così di seguito fino al completamento di tutto il percorso composto da un numero variabile di buche. Nella maggior parte dei casi le gare vengono disputate sulla distanza delle 18 buche, tuttavia esistono alcune gare più importanti che vengono portate a 36 o addirittura a 72 buche.
Il primo tiro che viene effettuato dal giocatore può essere eseguito sostenendo la pallina tramite un apposito sostegno in modo da colpirla meglio; per tutti gli altri tiri non è consentito spostare la pallina dal punto in cui si è venuta a trovare dopo l'effettuazione del tiro.
Quando si è in prossimità della buca il terreno è maggiormente curato e l'erba è tagliata molto corta.
I colpi in questa zona del percorso vengono effettuati tramite una mazza denominata putter.
Tra il punto di partenza, denominato tee, e il punto di arrivo, denominato green, si trova una parte di terreno denominata rough in cui si possono trovare alcuni ostacoli o naturali oppure artificiali.
Tra gli ostacoli artificiali vi possono essere anche alcuni avvallamenti detti bunkers che hanno origini molto antiche e che sono rimasti sui campi di golf.
Quindi, dopo quanto detto, si può notare che l'estensione di un campo di golf sarà di sei o sette chilometri in media e questo porta anche a spiegare il perchè il costo di questa attività è abbastanza elevato; infatti la quota di associazione ad un circolo sarà molto elevata comprendendo l'affitto del terreno di gioco.
Su un campo così ampio i concorrenti dovranno percorrere una distanza molto elevata che si aggira in parecchi chilometri ed è per questo che taluni concorrenti si muovono su appositi trattori seguiti dai cosiddetti portatori di mazze.
La larghezza della buca è prefissata in 10,8 centimetri.
L'abbigliamento di un golfista non è di particolare ricercatezza a parte le scarpe che devono essere chiodate in quanto devono assicurare una presa sul terreno.
È consigliabile anche indossare dei copripantaloni per ripararsi dall'acqua; infatti anche in caso di pioggia la competizione va avanti.
Le dimensioni di una pallina da golf sono variabili a seconda che si giochi in America oppure negli altri continenti.
La pallina usata in America non può superare il peso di quarantacinque grammi e non può avere diametro inferiore a quarantadue millimetri, mentre quella usata negli altri continenti ha lo stesso peso, ma non può avere diametro inferiore a quarantun millimetri; si vede pertanto che la pallina usata in America è più grande come dimensione, ma avendo un peso specifico minore ha anche minor forza penetrativa risultandole più difficile vincere l'attrito con l'aria.
La struttura delle palline da golf divenne tale solamente all'inizio del secolo quando si pensò di ricoprire una pallina di gomma compressa tramite un filo elastico avvolto intorno ad essa; tutto questo è avvolto in gomma vulcanizzata.
La superficie è cosparsa di scanalature e di fossette per migliorarne l'aerodinamicità durante il lancio.
Le mazze usate per colpire la pallina hanno anch'esse un peso variabile che si aggira attorno al mezzochilo di peso.
Ne esistono di due tipi:

in legno (wood)
in ferro (iron)

Le mazze in legno vengono utilizzate per i colpi a lunga distanza, mentre le mazze in ferro sono utilizzate per i colpi più brevi.
Anche le dimensioni sono variabili: infatti le mazze in legno sono più lunghe rispetto a quelle in ferro.
È però l'inclinazione della mazza che determina il tipo di tiro che può venire effettuato con quella mazza; nell'arco di una partita a golf un giocatore può utilizzare fino ad un massimo di 13 mazze in genere così suddivise:

3 di legno
9 di ferro
1 putter (per i tiri nel green)

Le mazze vengono portate a tracolla inserite nel cosiddetto caddie (portabastoni), oppure vengono spostati tramite un apposito carrello su due ruote.
Il manico del bastone è ricoperto da uno strato di pelle, come quello che si può tro-

vare sulle racchette da tennis, per mantenerne il più possibile l'aderenza con le mani del giocatore mentre sta effettuando il colpo.
Vediamo ora le caratteristiche delle varie mazze:

legni
la loro inclinazione varia di qualche grado passando dal numero 1 al numero quattro; il legno numero 1 serve in pratica per effettuare il primo tiro di partenza dalla base in quanto è in grado di far raggiungere alla pallina distanze considerevoli di parecchie yarde.

ferri
anche in questo caso hanno un'inclinazione variabile; esiste anche in questo caso una mazza particolare denominata genericamente ferro 10 che viene utilizzata per uscire dalle buche di sabbia (bunkers).

putter
come abbiamo già detto questo tipo di mazza viene utilizzata solamente quando ci si viene a trovare in prossimità della buca, nel punto in cui l'erba è tagliata cortissima.

È fuori discussione che il colpo di partenza, che deve essre effettuato tramite la mazza di legno numero 1, è fondamentale in tutto il corso della partita.
Un buon giocatore di golf infatti è in grado di ottenere distanze che si aggirano intorno ai duecento metri con il primo tiro avvicinandosi notevolmente alla buca di arrivo.
Tanto per darvi un'idea delle varie mazze che potete usare durante una partita a golf diciamo che esiste una differenza di circa dieci metri tra un tipo di mazza e il successivo.
Per spiegarci meglio facciamo il semplice esempio:
se un giocatore riesce a tirare la pallina ad una distanza di duecento metri tramite il legno numero 1 raggiungerà, nelle stesse condizioni la distanza di centonovanta metri con il legno numero 2.
Per ottenere distanze considerevoli è necessario eseguire correttamente il tiro nelle sue fasi principali, eseguendo il cosiddetto swing.
Come per molti altri sport che richiedono il lancio di un oggetto, la tecnica di lancio è in continua evoluzione alla ricerca del movimento che dovrebbe consentire di ottenere i migliori risultati.
Per l'effettuazione di un tiro con la mazza numero 1, ma questo naturalmente è valido anche per tutti gli altri colpi che presuppongono il raggiungimento di distanze abbastanza lunghe, il giocatore deve posizionare i piedi paralleli alla direzione del colpo divaricati di circa mezzo metro.
La distanza fra la palla e i piedi è superiore ai 50 centimetri, mentre il piede sinistro viene a trovarsi in corrispondenza con la pallina.
Le gambe sono mantenute in flessione tramite il piegamento delle ginocchia, così come in flessione è mantenuto anche il busto.
L'impugnature della mazza garantisce la corretta effettuazione del colpo; è necessario impugnare il bastone con entrambe le mani per cercare di dare un'accellerazione maggiore alla palla dopo averla colpita.
In generale è la mano sinistra che impugna nella sua totalità il manico della mazza, mentre la mano destra vi si posiziona sopra.
È necessario durante l'effettuazione del colpo che entrambe le mani non si muovano per non correre il rischio che una piccola variazione dispostamento possa causare un tiro molto diverso da quello che si voleva veramente effettuare.
Il movimento viene cominciato portando la mazza dietro le spalle verso destra tramite una rotazione del busto.
Durante questa fase il braccio sinistro rimarrà sempre teso, mentre quello destro si piegherà leggermente.
Dopo aver terminato questa fase la direzione del bastone si inverte bruscamente, iniziando il processo necessario ad imprimere alla palla una maggiore velocità durante il colpo.
Il peso del corpo è una componente fondamentale nel garantire una maggiore velocità alla pallina durante la sua traiettoria e per questo si sposterà dal piede destro a quello sinistro tramite una piccola rotazione delle gambe.
Occorre a questo punto sfruttare la forza centrifuga che è trasmessa tramite il movimento del corpo dalla mazza alla pallina stessa.
L'aumento di tale forza può avvenire tra-

mite un'anticipazione dei fianchi rispetto alle spalle.
Durante l'inizio di questa rotazione subiscono una notevole sollecitazione i gruppi muscolari dell'addome e i lombari; per essere più precisi vengono sollecitati in questa fase i cosiddetti obliqui, denomitati anche addominali laterali, che intervengono durante tutte le fasi di rotazione del tronco.
I lombari invece sono i muscoli che ricoprono la parte inferiore della schiena per intenderci dove si trova l'osso sacro.
Successivamente intervengono i muscoli degli avambracci e dei polsi che cercano di imprimere alla pallina la maggior forza possibile.
Lo sforzo degli avambracci e dei polsi viene successivamente accompagnato dai gruppi muscolari più grandi come: dorsali (schiena) e i deltoidi (spalle); durante tutta questa fase le gambe devono stare sempre ancorate al terreno.
Oltre al movimento completo che abbiamo descritto velocemente fino ad ora esiste anche la possibilità di effettuare dei mezzi movimenti per ridurre la distanza a cui si vuole lanciare la pallina.
I mezzi tiri possono essere effettuati quando si vuole effettuare il colpo, o per cause di forza maggiore oppure per propria scelta personale, con una mazza che ha una gittata superiore a quella che è necessaria per quel determinato tiro.
Da quanto abbiamo detto il golf, al contrario di quanto possa sembrare, impegna a fondo parecchi gruppi muscolari del nostro corpo, naturalmente stiamo parlando di sport praticato a livello agonistico che quindi presuppone l'effettuazione del colpo in maniera quasi perfetta senza la benchè minima esitazione nel colpire la pallina.
Vediamo a questo punto come avviene la gara vera e propria; innanzitutto diciamo che le competizioni si svolgono generalmente sulle seguenti distanze:

18 buche
36 buche
54 buche
72 buche

Nella stragrande maggioranza dei casi si gareggia sulle 18 buche salvo competizioni che si protraggono per più giorni che vengono disputate su un numero di buche più elevato.
È molto importante la determinazione del cosiddetto handicap da parte di ogni concorrente che è rapportato al nunero di colpi standard, definito par, che in generale è stabilito sui 70, 72 colpi per un percorso di 18 buche.
Il vantaggio che è concesso come massimo ad un giocatore è di 24 colpi; se ad esempio su un percorso di 70 colpi un giocatore ha un handicap di 20 significa che può completare il percorso in 90 colpi, mentre un altro giocatore che non ha questo vantaggio dovrà concludere il percorso nei 70 colpi prestabiliti.

È necessario distinguere fra percorso netto (senza handicap) e percorso lordo (con handicap); a tale proposito occorre precisare che a parità di punteggio finale vincerà il giocatore che ha gareggiato con l'handicap inferiore.

Le competizioni si possono svolgere in due modi distinti:

match-play
stroke-play

La formula match-play determina un vincitore tra due concorrenti, da qui il nome match-play, oppure determina la vincitrice tra due squadre che si oppongono tra di loro.

In pratica il vincitore è il concorrente che riuscirà a vincere il maggior numero di buche rispetto all'avversario.
La partita verrà sospesa anche prima dell'ultima buca se uno dei due avversari sarà impossibilitato a raggiugere l'altro anche vincendo tutte le buche rimanenti fino al termine del percorso.
Se i due concorrenti terminano in parità il percorso dopo l'ultima buca la gara verrà proseguita a oltranza fino a quando uno dei due giocatori non perderà una buca ed allora sarà naturalmente l'altro a vincere.

La formula stroke-play invece oppone tutti i concorrenti che gareggiano tra di loro in base ai colpi effettuati: vince infatti il concorrente che avrà impiegato il minor numero di colpi per terminare tutto il percorso di gara.
È questa la formula che generalmente vie-

ne utilizzata nelle competizioni e che ha la maggiore popolarità

Esistono anche formule di gioco intermedie che permettono a tutti gli avversari di gareggiare contemporaneamente pur giocando con una formula simile al match-play.
Il primo campionato venne disputato in Scozia nel lontano 1860 ed ebbe la caratteristica di essere un torneo di tipo open che in pratica metteva di fronte sia professionisti che dilettanti in una sfida all'ultima buca.

Il gioco che vi proponiamo per il vostro AMIGA è una bellissima simulazione di una partita a golf vera e propria che potete disputare con i vostri amici.

Dopo aver caricato il gioco sul video vi apparirà la schermata di fig 1:

Fig. 1

Qui dovete selezionare il numero di giocatori ed inoltre avete la possibilità di selezionare, tramite il tasto R, un'opzione per potervi allenare ad effettuare alcuni tiri di prova; mentre tramite il tasto D il calcolatore effettuerà un demo, cioè un esempio di gioco.

Dopo aver selezionato il numero di giocatori sul video apparirà la videata di figura 2:

GIOCATORE #1 NOME

A B C ....

....Z +

Fig. 2

che vi permetterà di scrivere i nomi dei vari concorrenti che parteciperanno alla vostra partita.
Le lettere selezionate verranno scritte sopra la tabella; quando avrete scritto i vari nomi potete proseguire digitando il simbolo + tramite il mouse.
Successivamente vi verrà visualizzata la tabella di fig. 3 per la scelta del vostro livello di gioco:

GIOCATORE 1 LIVELLO

PROFESSIONISTA
AMATORE
NOVIZIO

Fig. 3

Sempre tramite il mouse potete scegliere il livello di gioco che desiderate tenendo conto che, fintanto che non avrete raggiunto un livello di gioco accettabile, selezionando l'opzione novizio avrete la possibilità di giocare su percorsi più facili.
Scoprirete da voi cosa significa giocare su un percorso di golf ritenuto difficile!
Quindi passerete alla selezione del numero di buche da inserire nel percorso:
(figura 4)

(1) 18	(2) 36
(3) 54	(4) 72

Fig. 4

Potete anche scegliere il tipo di percorso che desiderate sempre tramite il mouse selezionando le opzioni cone nella videata di figura 5:

Fig. 5

Dopo questa selezione verrà visualizzato il campo di gioco vero e proprio:
(figura 6)

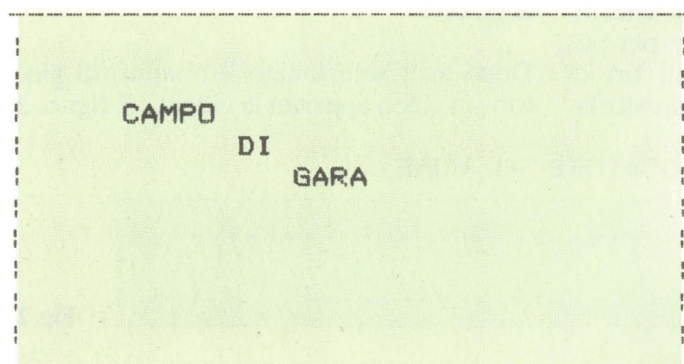
CAMPO
DI
GARA

BUCA --
PAR --
PERCORSO --
nome giocatore
VENTO --
SU
MAZZE --
GIU'
DISTANZA --
POTENZA
TAGLIO
TOP

Fig. 6

Vediamo ora di spiegare le varie possibilità di scelta che avete in questa schermata del video:

BUCA: sta ad indicare a quale punto del percorso vi trovate; in pratica è una semplice numerazione delle buche durante il tragitto.

PAR: indica il numero medio di tiri stimato per completare il percorso di quella determinata buca; quando si ottiene un numero di tiri inferiore al par vuol dire che si è ottenuta un'ottima prestazione.
Vedremo in seguito che quando si completa una determinata buca con un numero di tiri inferiore al par di quella determinata buca i punti verranno segnalati in modo diverso rispetto a quanto avviene solitamente.

PERCORSO: come abbiamo già detto avete la possibilità di scegliere fra quattro tipi di percorso diversi per ogni percorso di 18, 36, 54, 72 buche; questo indicatore visualizzerà quale di questi percorsi avrete scelto.
Il livello di difficoltà rimarrà sempre quello da voi scelto e varierà solamente la posizione degli ostacoli.

NOME GIOCATORE: in questa posizione del video troverete indicato il vostro nome che avrete selezionato all'inizio del gioco tramite il joystick scegliendo opportunamente le lettere sulla tabella.

VENTO: naturalmente indica la direzione del vento, componente fondamentale durante una partita a golf.
Dovrete fare molta attenzione prima dell'esecuzione di un tiro a valutare bene questa componente atmosferica che potrà direzionare la pallina in un punto totalmente diverso da quello da voi pensato.

MAZZE: questa opzione vi dà la possibilità di scegliere fra i vari tipi di mazza standard che ogni golfista ha a disposizione durante una partita; i tipi di mazze disponibili sono i seguenti:

1W 3W 5W PW 1I 2I 3I
4I 5I 6I 7I 8I 9I

Le mazze contrassegnate con la lettera W sono le mazze di legno che, come abbiamo detto precedentemente servono per i tiri a lunga distanza.

La mazza contrassegnata con la sigla PW è il putter che, come a questo punto saprete, è utilizzato per i tiri che sono effettuati nel green.

Le mazze che invece sono contrassegnate con la lettera I sono quelle di ferro, utilizzate per colpi più brevi oppure per cercare di uscire dai bunkers di sabbia.

La scelta delle mazze avviene tramite il posizionamento del joystick sulle apposite frecce (una rossa e una blu) che fanno ruotare l'indicatore dei bastoni.

DISTANZA: indica a quale distanza vi state trovando dalla buca, inutile dire come questa informazione sia di notevole importanza per la scelta del tipo di mazza da utilizzare e anche per il tipo di forza da dare al colpo.

POTENZA: indica la forza con cui colpite la pallina; la forza massima si ottiene quando l'indicatore tocca la parte superiore del grafico.
In pratica dopo aver selezionato la direzione di tiro, vedremo poi come si procede, si preme una prima volta il joystick mettendo in moto l'indicatore della potenza; premendo un'altra volta il joystick l'indicatore si blocca.
Se avete intenzione di utilizzare una potenza massima durante l'effettuazione di un tiro dovrete premere una sola volta il joystick.

TAGLIO (O EFFETTO): è una componente del tiro che però nel nostro caso non ha molta importanza; è attivata quando l'indicatore della potenza passa nella parte inferiore dello schermo.

TOP: questa opzione è molto importante in quanto vi permette di dare uno sguardo totale al percorso su cui vi trovate, compresa la vostra posizione attuale: vengono visualizzati tutti gli ostacoli naturali e artificiali che si trovano sul tragitto.
Quando selezionate questa opzione la schermata precedente sparirà e verrà sostituita dalla piantina indicante il percorso.

Vediamo a questo punto come avviene l'effettuazione di un tiro:

1) indicazione, tramite lo spostamento del mirino con il joystick, della direzione di lancio della pallina.

2) scelta della mazza più opportuna per quel determinato tipo di tiro. I criteri di valutazione del tipo di mazza sono: punto del percorso su cui vi trovate e distanza dalla buca di arrivo.

3) scelta della potenza idonea per l'effettuazione del tiro, questa scelta si basa sulla distanza della buca finale oppure solo sul raggiungimento di un punto intermedio che permetterà di migliorare la vostra posizione di tiro.

Quando si è nella zona del green si deve tenere conto anche della pendenza del percorso che viene indicata tramite un paletto bianco in prossimità della buca.
La direzione del tiro quindi dovrà tenere conto di questa pendenza ed il mirino direzionale dovrà essere posizionato dalla parte opposta.

Dopo aver terminato una buca verrà visualizzata la schermata di figura 7, che poi non è niente altro che il segnapunti generale riepilogativo:

nome giocatore

9	6	3	..	..	..	..	..	..
..	..	..	..	..	..	..	..	..

tot

Fig. 7

In questa tabella vengono indicati di volta in volta i tiri che sono stati necessari per il completamento di quella determinata buca.
Se riuscite ad effettuare un numero di colpi che è al di sotto del par indicato per quella determinata buca, l'indicazione del numero di colpi sarà effettuata tramite un numero rosso indicato nella casella corrispondente, mentre se effettuate un numero di colpi uguale a quello del par l'indicatore dei colpi sarà di colore bianco.
Se voi invece supererete il par verrà indicato il numero di colpi in blu.
Il totale numero di colpi che avete impiegato per arrivare a completamento del percorso sarà indicato nella casella in basso a destra.

Come avete potuto notare questo gioco ha tutte le principali caratteristiche del golf reale e per questo vi sarà ancor più piacevole giocarci con i vostri amici o conoscenti.
Naturalmente dopo le prime iniziali e naturali difficoltà diventerete sicuramente dei provetti giocatori in grado di andare più volte, durante lo stesso percorso, sotto il par indicato a lato.
Una differenza fondamentale tra questo gioco e quello reale sta nell'effettivo guadagno da parte dei giocatori; infatti certamente sarete al corrente che il gioco del golf è uno degli sport più pagati.
Non ci resta che augurarvi buon divertimento.